Mehr als 2 Millionen verkaufte Larry-Spiele

KOMPLETT IN DEUTSCH!

LEISURE SUIT LARRY®

YACHT NACH LIEBE!

SIERRA™

Startbildschirm

Wenn Sie „Yacht auf Liebe!“ zum ersten Mal spielen, überspringen Sie den Startbildschirm und landen „mitten im Geschehen“. Suchen Sie daher am besten gar nicht danach, Sie werden den Bildschirm bald noch oft genug zu sehen bekommen.

Letztes Spiel wieder aufnehmen
Wenn Sie diese Option auswählen, kommen Sie an der Stelle wieder ins Spiel, an der Sie beim letzten Mal aufgehört haben. Ganz schön praktisch, stimmt's? Sie müssen allerdings schon einmal gespielt und aufgehört haben, sonst gibt's ja keine Stelle, an der Sie wieder weiterspielen könnten. (Boah!)

Bestehendes Spiel laden
Mit dieser Option können Sie ein anderes gespeichertes Spiel wieder aufnehmen. Wenn Sie natürlich keines gespeichert haben können Sie keines laden.

Neues Spiel starten
Bei dieser Option können Sie mit einem neuen Spiel ganz von vorne anfangen. Das vorherige Spiel geht verloren. Vielleicht sollten Sie diesmal auf den schwedischen Feuerwehrmann hören!

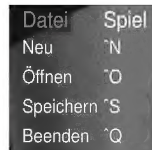
Laßt mich hier raus! (Beenden)
Wenn Sie hierauf klicken... na, raten Sie mal, was dann passiert!

Menüleiste



Wenn Sie den Cursor in die linke obere Ecke des Grafikbereichs des Spiels schieben, erscheint eine Menüleiste. (Wenn Ihr Bildschirm größer als das Spielfenster ist, sollten Sie darauf achten, im Spielfenster und unter der Titelleiste zu bleiben.) Wählen Sie nun eine Menüoption aus. Die meisten Optionen funktionieren genauso wie die anderer Menüs, die Sie kennen- und liebengelernt haben. Probieren Sie alle mindestens einmal durch. Von manchen Optionen werden Sie so begeistert sein, daß Sie sie immer wieder verwenden werden!

Menü „Datei“



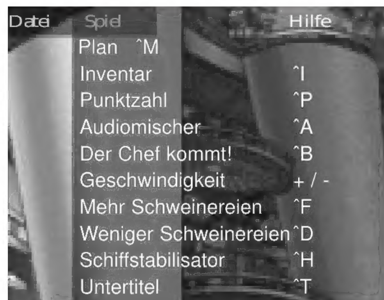
Mit „Neu“ wird ein neues Spiel gestartet. (Wahnsinn!) Die Option werden Sie wahrscheinlich nicht oft benutzen, aber das Menü „Datei“ sieht ohne die Option ziemlich nackt aus.

Mit „Öffnen“ können Sie ein abgespeichertes Spiel öffnen. Wenn Sie Ihr Spiel nicht abgespeichert haben, ist die Funktion ziemlich sinnlos.

Mit „Speichern“ können Sie Ihre aktuelle Position im Spiel speichern. Allerdings brauchen Sie diese Option in „Yacht auf Liebe!“ nicht wirklich, da Sie nicht sterben und nicht in eine Falle laufen können. Die neuere, leichtere Methode ist, das Spiel einfach zu beenden. Die Position im Spiel wird automatisch gespeichert. Wenn Sie dann das Spiel wieder aufnehmen, fangen Sie genau an dieser Stelle wieder an. Wir haben das „Speichern“ trotzdem beibehalten, falls Sie ein paar besonders nette Stellen behalten wollen. Tip: Wenn Sie beim Eingeben der Spielbeschreibung des zu speichernden Spiels Strg+C drücken, wird die alte Beschreibung gelöscht.

Mit „Beenden“ können Sie das Spiel verlassen. Der Spielstand wird automatisch abgespeichert, so daß Sie beim nächsten Starten einfach „Wiederaufnehmen“ im Startbildschirm auswählen können, um zu diesem Stand zurückzukehren. Hinweis: Wenn Sie das Spiel auf andere Weise beenden, wird Ihre aktuelle Position nicht gespeichert. In dem Fall kann man Ihnen nur wünschen, daß Sie das Spiel gespeichert haben!

Menü „Spiel“



Mit der Option „Plan“ rufen Sie den Plan des Schiffs auf. Weitere Informationen enthält der Abschnitt „Spielsteuerung“.

Mit der Option „Inventar“ rufen Sie das Inventarfenster auf. Weitere Informationen enthält der Abschnitt „Spielsteuerung“.

Mit der Option „Punktzahl“ können Sie feststellen, wie erfolgreich Sie sind. Die Option befindet sich auch im Shortcut-Menü für die rechte Maustaste.

Mit der Option „Audiomischer“ können Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik, der Dialoge und der Effekte einstellen. Wenn Sie also unsere Version nicht mögen und meinen, daß Sie das natürlich viiiel besser können, dürfen Sie also selbst mischen. (Wenn Sie's verbockt haben, können Sie immer noch auf „Standard“ klicken.)

Der Chef kommt! ... Na raten Sie mal, wozu die Option da ist.

Mit der Option „Geschwindigkeit“ können Sie das Tempo ändern, mit dem sich Larry bewegt.

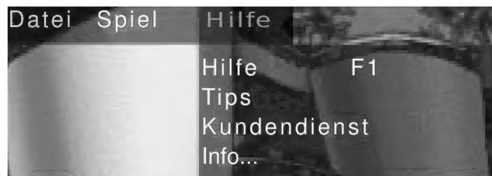
Mit „Mehr Schweinereien“ wird das Spiel deutlich ... nun, sagen wir unanständiger.

Mit „Weniger Schweinereien“ wird das Spiel deutlich weniger unanständig.

Mit der Option „Schiffstabilisator“ können Sie den Wellengang vor den Bullaugen beenden.

Mit der Option „Untertitel“ können Sie die Untertitel unten im Bildschirm ein- bzw. ausschalten. Besonders empfehlenswert im Flugzeug, wenn Sie Ihre Kopfhörer vergessen haben.

Menü „Hilfe“



Hilfe enthält einige Hinweise zum Spielen von Abenteuerspielen.

Tips hat fast gar keine Funktion.

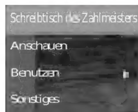
Unter „Kundendienst“ können Sie aktuelle Telefon-, Fax- und E-mail-Nummern von Sierra abrufen.

Info ... ACHTUNG: NIE AUSPROBIEREN! Außerdem sollten Sie NIE den Cursor auf die Gesichter der Mitwirkenden im Team plazieren!

So wird gespielt

Cursor

Wenn der „verpackte Cursor“ erscheint, ist das Spiel gerade beschäftigt. Warten Sie einen Augenblick, dann erscheint der spezielle „Larry“-Cursor. Bewegen Sie ihn ein wenig. Wenn er nicht hervorgehoben ist und Sie damit klicken, geht Larry so nah wie möglich an den angeklickten Ort hin. Wenn er allerdings „hervorgehoben“ wird (auf ganz unnachahmliche Art und Weise), haben Sie etwas Interaktives entdeckt. Dann stehen folgend Möglichkeiten zur Auswahl ...



Linke Maustaste

Wenn der Cursor hervorgehoben ist, ruft ein Klick mit der linken Maustaste ein kontextabhängiges Menü mit Verben auf, die für dieses Objekt gelten. Probieren Sie einfach alle durch — auch „Sonstiges ...“, damit kann man ...

Eingeben

Geben Sie ein Verb für „Leftys Klavier“ ein:

OK Oops

Mit „Sonstiges ...“ können Sie Ihre eigenen Verben eintippen. Das Eintippen spielt in „Yacht auf Liebe!“ eine wichtige Rolle. Manche Rätsel können Sie nur durch Tipperei lösen. Sie müssen allerdings nur Verben eingeben, keine Substantive (die haben Sie ja angeklickt). Und meistens reicht auch schon ein Wort. Die neuesten Wörter werden gespeichert, damit Sie die nicht ständig neu eingeben müssen. Und wie man Ihnen bereits in der Grundschule gesagt hat, die Rechtschreibung ist wichtig!

Sprechen



Wenn Sie mit jemandem reden, können viele Themen auftauchen. Mit „Sonstiges ...“ können Sie eigene Themen eingeben. Hierbei dürfen Sie das Verb weglassen. Sie müssen nur das Thema (das meist aus einem Wort besteht) eingeben. Und nicht vergessen: Einige Rätsel lassen sich nur durch Eintippen lösen. Hinweis: Die Themen ändern die Farbe, wenn Sie sie anhören (wie „Telefon“ im Bild). Sie müssen also kein Thema zweimal anhören, außer Sie haben beim ersten Mal vergessen mitzuschreiben!

CyberSNIFF 2000™

Erschrecken Sie nicht, wenn Sie das CyberSNIFF 2000™ -Logo sehen (und hören!). Laufen Sie nicht schreiend weg. Es handelt sich nur um die allerneueste Multi-Multi-Media-Entwicklung, die den Geruchssinn anspricht. Wenn das CyberSNIFF 2000™ -Logo unten im Bildschirm angezeigt wird, entnehmen Sie die CyberSNIFF 2000™ -Karte vorsichtig dem juwelenbesetzen Kästchen ...



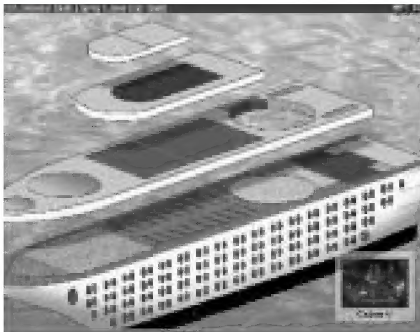
(Wie bitte? Ach so.) Tut mir leid ... Sie entnehmen sie also der CD-Hülle. Reiben Sie mit dem Fingernagel einmal vorsichtig über das farbige Kästchen, das der angezeigten Zahl entspricht, stecken Sie dann Ihre Nase rein, und genießen Sie den „Duft“!

Shortcuts rechte Maustaste

Wenn Sie mit der rechten Maustaste irgendwo auf den Bildschirm klicken, wird eine praktische Liste mit Shortcuts zu den häufigsten Menüoptionen angezeigt. Natürlich könnten Sie auch die üblichen Pulldown-Menüs benutzen, aber so ist es leichter, die häufigsten Optionen auszuführen.



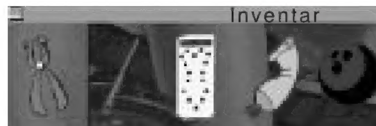
Plan



Sobald Sie auf die PMS Bouncy kommen, erhalten Sie einen Plan des Schiffs, mit dem Sie sich leicht im Spiel bewegen können. Sie müssen nicht mehr überall mühsam hinlaufen. Wählen Sie statt dessen die Option „Plan" aus dem Pulldown-Menü Spiel"oder aus dem Shortcut-Menü aus. Bewegen Sie nun einfach den Cursor im Schiff herum, bis er dort ist, wo Sie hinwollen. Dann klicken Sie kurz — und „Schwupp!", da sind Sie schon!

Inventar

Im Inventarfenster können Sie die Objekte benutzen, die Sie finden. Wählen Sie hierzu die Option „Inventar" entweder im Pulldown-Menü Spiel oder im Shortcut-Menü aus.



Objekte nehmen: Wenn Sie auf ein Objekt klicken, enthält das Menü manchmal die Option „Nehmen". Nehmen Sie das Objekt mit — Sie werden es nicht bereuen. Das Objekt erscheint dann im Inventarfenster und in der Liste „Benutzen".

Objekte benutzen: Klicken Sie zunächst auf ein Objekt im Bildschirm, um einen mitgenommenen Gegenstand zu benutzen. Im Menü, das daraufhin erscheint, wählen Sie „Benutzen" aus. Plazieren Sie den Cursor auf dem Objekt, das Sie benutzen wollen. Tip: Wählen Sie im Bildschirm zunächst ein Objekt aus, an dem die Aktion ausgeführt werden soll, und wählen Sie dann erst das Inventarobjekt aus. Ein Beispiel: Um die Banane mit der Klobrille anzuwenden, klicken Sie zunächst auf die Toilette. Wählen Sie dann im „Benutzen"-Menü der Toilette die Banane aus.

Objekte manipulieren: Manche Objekte können Sie im Inventarfenster manipulieren. Überprüfen Sie jedes Objekt im Inventarfenster genau. Manche enthalten wichtige Informationen, probieren Sie also am besten alle aus!

Objekte kombinieren: Manche Objekte im Inventarfenster können Sie mit anderen Inventarobjekten kombinieren, um neue Objekte zu schaffen. Öffnen Sie hierzu das Inventarfenster. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt, und wählen Sie aus dem Menü die Option „Benutzen" aus. Schieben Sie die Maustaste auf das Objekt, das Sie benutzen wollen. Tip: Das funktioniert genau wie das Spiel — Sie wählen zuerst das Objekt auf dem Bildschirm und danach das Objekt im Inventarfenster aus, das Sie damit benutzen wollen. Ein Beispiel: Um die Banane mit der Elektropeitsche zu benutzen, klicken Sie zuerst auf die Elektropeitsche und wählen dann im angezeigten „Benutzen"-Menü die Option „Banane" aus.

Strategie

Yacht auf Liebe! ist ein Spiel, in dem es aufs Erforschen ankommt. Verpassen Sie also nichts! Betrachten Sie jede neue Szene genau. Klicken Sie auf alles, durch das der Cursor hervorgehoben wird. Probieren Sie alle Menüoptionen durch. Reden Sie mit jedem, den Sie treffen. Machen Sie sich Notizen. Vergessen Sie nicht, was die Leute gesagt haben, das kann Ihnen später noch ein Thema beim Gespräch mit einem Ihrer neuen Freunde liefern.

Während des Spiels ändern sich einige Dinge. Neue Figuren kommen ins Spiel. Schauen Sie sich ständig um.

Denken Sie kreativ. Wenn Sie „hängenbleiben", wechseln Sie zu einem anderen Teil. Sie wissen nie, wo Sie vielleicht genau das finden, was Sie brauchen. Und vor allem: Entspannen Sie sich, lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und genießen Sie „Yacht auf Liebe!".

So werden Sie ein Star!

Yacht auf Liebe! ist das erste Computerspiel überhaupt, in dem Sie sich selbst auf den Bildschirm und mitten ins Geschehen bringen können. Befolgen Sie einfach die unten aufgeführten Anweisungen. Wenn Ihnen allerdings irgend etwas davon unverständlich ist, sind Sie wohl einfach noch nicht bereit, „ein Star zu werden".

CyberSCAN 2000™

Wollen Sie Ihr Gesicht auf dem Bildschirm sehen? Scannen Sie dazu ein Bild von Ihrem Gesicht ein, und speichern Sie es als BMP-Datei mit 256 Farben im Unterverzeichnis Larry ab. Nennen Sie die Datei 1.BMP. Die Datei BEASTAR.TXT in diesem Unterverzeichnis enthält weitere Informationen dazu. Tip: Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie die Datei so zurechtschneiden, daß nur Ihr Gesicht zu sehen ist.

CyberVOX 2000™

Wollten Sie schon immer mal schauspielern? Wollen Sie vielleicht die Rolle des Obers haben, der nicht im Bild ist? Mit einer von Windows unterstützten Soundkarte und einem entsprechenden Mikrofon können Sie Ihre Stimme in Yacht auf Liebe! hören. Und das geht so: Gehen Sie ins Unterverzeichnis „Larry", und öffnen Sie die Datei VOICE.TXT im Notepad. Die Datei enthält Ihren Text und weitere Anweisungen. Lassen Sie außerdem den „Audiorecorder" (oder was Sie sonst benutzen, um Ihre WAV-Dateien aufzunehmen) laufen. Lassen Sie beide Programme in Fenstern nebeneinander laufen, damit Sie Ihren Text lesen und gleichzeitig aufnehmen können. Seien Sie möglichst witzig!

CyberSYSTEM 2000™

Stellen Sie Ihren Windows-Hintergrund im Unterverzeichnis „Larry" auf LARRY7.BMP ein. Der Hintergrund wird dann jeweils auf Ihre „neueste Eroberung" aktualisiert.
Hinweis: Da Windows den Hintergrund nur beim Starten lädt, ändert er sich möglicherweise erst am nächsten Tag.

CyberSOUND 2000™

Möchten Sie eigene Soundeffekte einfügen? Kein Problem! In der Tradition anderer Leisure Suit Larry-Spiele können Sie auch in „Yacht auf Liebe!" das Spiel mit einer Funktionstaste „verbessern". Probieren Sie alles aus! Unterhalten Sie Ihre Freunde damit! Viel Spaß!

Mitwirkende

Team Larry

Design, Buch, Regie
Al Lowe

Produktion
Mark Seibert

Assistenz Design und Buch, Programmierung
Don Munsil

Regie Animation
Jason Zayas

Hauptprogammierung
Steve Conrad

Programmierung
Mark Martino

Hintergrunddesign
Jason Piel

Leitung Hintergrundgrafik
Layne Gifford

Animation
Bill O'Brien
Al Eufrasio

Grafik
Bob Munsil
Bryan Wilkinson

Leitung Qualitätssicherung
Jennifer Gibbs

Soundeffekte und weitere Musik
Ben Houge
Mark Seibert

Sonstige Mitwirkende

Soundeffekte und weitere Musik
Al Lowe

Sonstige Mitwirkende
Al Lowe & Don Munsil

Software-Spezialist DREAMS
David Henry

Hintergrundfotos
Al Lowe

Junge für Alles
Dale Christensen

Leisure Suit Larry-Thema komponiert von
Al Lowe

Leisure Suit Larry-Thema arrangiert von
Frank Zottoli

Originalkomposition von
Frank Zottoli

Musiker — Originalkomposition
Frank Zottoli, Klavier
Kim Hutchcroft, Holzbläser
Tom Warrington, Baß
Claudio Slon, Schlagzeug
Mark Seibert, Gitarre, Synthesizer, Perkussion
Al Lowe, Sopransaxophon
Steve Conrad, Posaune

Originalkomposition aufgenommen bei
Chick Corea's Mad Hatter studios, Hollywood, California

Aufnahme und Mix der Originalkomposition
Jeff Hall

Mix der Originalkomposition bei
Maximus Studios, Fresno, California

Konfigurationstest
Michael D. Jones and the entire Sierra Oakhurst Quality Assurance Team

Betatest
Geoff M. Keighley
Linda Lindley
Wesley Litt
Tim Marley
Dan Milano
Steve Porter
Della Rogers
Mark Schey
Michael Shavelson
Charles M. Solen

Verpackung und Dokumentation
Heather Lavin
Kerri Willard

Besonderen Dank an
Terese Gant
Colette Bottinelli
Cindy Vanous
John Williams
Eric Twelker
Bill Moore
Scott Lynch
Jerry Bowerman
Mike Brochu
Ken Williams
Roberta Williams
Walter Forbes
Zippy das aufblasbare Wunderlama
den weltberühmten sprechenden Bären
... und all die Mütter, Väter, Ehemänner,
Ehefrauen, Freundinnen, Freunde
& sonstige Personen,
ohne die dieses Spiel schon Monate
vorher fertiggestellt worden wäre.

Mitarbeiter bei Animotion

Leiter Animation
David Hicock & Larry Royer

Hauptanimation
David Hicock
Larry Royer
John Bloom
Bill Davis
Marcus R. Gregory
Fran Krause

Farbkoordination
Jennifer Robin

Computerfarbe
Jennifer Darsney
Marcus R. Gregory
Frank Krause

W. Aric Miller
Jennifer Robin
Peter Wynn

Animation
Jim Burns
Julie Cornfield
Jennifer Darsney
Aaron P McDowell
Matthew S Filer
Jose Mercado
W Aric Miller
Jon C Parker
Jeff Whitaker
Michael Pringleton
Jennifer Robin
B J Walker
Guillermo Zubiaga

Animation, LA West

Leiter Animation
Ivan Tomicic

Projektkoordination
Susan McGirr

Produktionsassistenz
Danijel Tomicic

Leitung Animationsteam
Jurica Saravanja
Ivica Horvat

Animation
Jurica Saravanja
Damir Semenov
Zvonimir Cuk
Ivica Horvat
Kristian Dulic
Zeljko Bracic

Digital Ink & Paint
Leitung Computergrafik
Peggy Skrlec

Digital Ink & Paint
Computergrafik
Sasa Zec
Snjezana Lisica
Peggy Skrlec
Darko Dukaric
Ivana Baric
Scanner
Snjezana Lisica